

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-161892

(43)Date of publication of application : 19.06.2001

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 11-345661

(71)Applicant : OLYMPIA:KK

(22)Date of filing : 06.12.1999

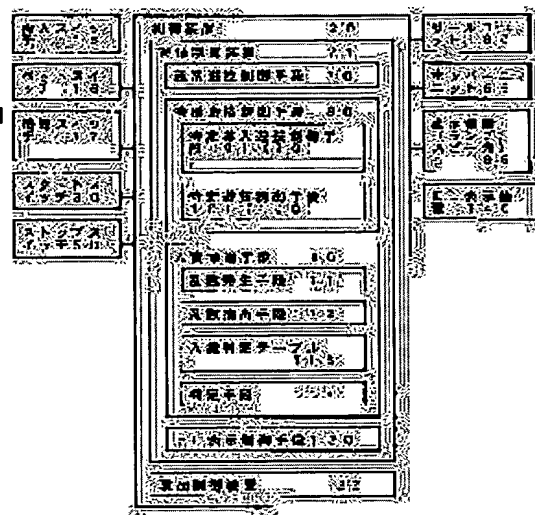
(72)Inventor : KITAYAMA TETSUYA

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine, with which observation of figures by a player can be prevented in specified cases and new natures of game can be produced.

SOLUTION: A figure display window 13 is positioned on the front of a rotary reel 40 and is provided with an electroluminescence display device 140 which comprises electroluminescent lamps producing light by application of voltage and is transparent in normal times and becomes non-transparent by the production of light to enable to prevent observation of figures 61 by a player, and a control device 20 is provided with an electroluminescence display control means 130 which keeps the electroluminescence display device 140 transparent in normal times by not allowing application of voltage and makes the electroluminescence display device 140 produce light and transforms it to non-transparent one by applying voltage to it in specified cases.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 06.12.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 06.11.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-161892

(P2001-161892A)

(43) 公開日 平成13年6月19日 (2001.6.19)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

テーマコード* (参考)

5 1 2 D

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願平11-345661

(22) 出願日 平成11年12月6日 (1999.12.6)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野2丁目11番7号

(72) 発明者 北山 哲也

東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式

会社オリンピア内

(74) 代理人 100083769

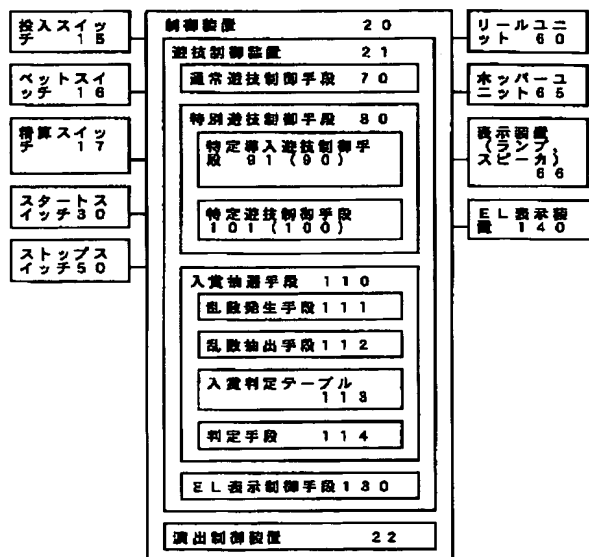
弁理士 北村 仁 (外1名)

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 所定の場合に遊技者による図柄の観察を阻害することができ、新たな遊技性を発生させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 図柄表示窓(13)は、回転リール(40)の前面側に位置し、電圧の印加によって発光するエレクトロルミネッセンスで構成され、通常は透明であって、その発光により、非透明となって、遊技者による図柄(61)の観察を阻害可能なエレクトロルミネッセンス表示装置(140)を備え、制御装置(20)は、通常は電圧を印加させずにエレクトロルミネッセンス表示装置(140)を透明に維持し、所定の場合に電圧を印加させてエレクトロルミネッセンス表示装置(140)を発光させ、非透明に変化させるためのエレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)とを備えたことを特徴とする。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 周囲に複数の図柄を表示した回転リールと、
前記回転リールの図柄を観察するために回転リールの前面に配置された透明な図柄表示窓と、
前記回転リールの回転及び停止を制御するための制御装置とを備えるようにした遊技機において、
前記図柄表示窓は、前記回転リールの前面側に位置し、
電圧の印加によって発光するエレクトロルミネッセンスで構成され、通常は透明であって、その発光により、非透明となつて、遊技者による図柄の観察を阻害可能なエレクトロルミネッセンス表示装置を備え、
前記制御装置は、
通常は電圧を印加させずに前記エレクトロルミネッセンス表示装置を透明に維持し、
所定の場合に電圧を印加させて前記エレクトロルミネッセンス表示装置を発光させ、非透明に変化させるためのエレクトロルミネッセンス表示制御手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記エレクトロルミネッセンス表示装置は、前記図柄表示窓の全部を覆っていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記エレクトロルミネッセンス表示装置は、前記図柄表示窓の一部を覆っていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記制御装置は、入賞か否かの入賞抽選手段を備え、
前記エレクトロルミネッセンス表示制御手段は、前記入賞抽選手段による前記エレクトロルミネッセンス表示装置を作動させるか否の抽選結果に基づいて、前記エレクトロルミネッセンス表示装置を発光させるようにしていることを特徴とする請求項 1～3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】 前記入賞抽選手段による抽選結果が前記入賞である場合に入賞フラグが成立し、前記入賞フラグ成立中に、前記回転リールの停止図柄が所定の入賞図柄と一致したことを条件に入賞が確定するように設定され、
前記遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを少なくとも設け、
前記エレクトロルミネッセンス表示制御手段は、前記特別遊技の前記入賞フラグが成立したときにエレクトロルミネッセンス表示装置を発光させるようにしていることを特徴とする請求項 1～4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】 前記エレクトロルミネッセンス表示制御手段は、回転リールの回転停止後、エレクトロルミネッセンス表示装置を用いて遊技者に向かってメッセージを表示させるようにしていることを特徴とする請求項 1 記

載の遊技機。

【請求項 7】 前記遊技機は、前記エレクトロルミネッセンス表示装置の作動の有無を遊技者が選択可能な表示選択手段を備え、

前記エレクトロルミネッセンス表示装置は、前記表示選択手段の選択結果に基づいて、遊技の稼動状況を表示させるようにしていることを特徴とする請求項 6 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、遊技機に関し、更に詳しくは、エレクトロルミネッセンス (Electroluminescence、EL) の発光を利用した表示装置を図柄表示窓に備えたスロットマシン、パチンコ遊技機又はその他の遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種の遊技機として、回転リールに対して行われる演出として、筐体内部に設けた蛍光灯に異なる色をつけて点灯又は点滅させるものや、回転リールの内部からランプ等により光を点灯又は点滅させるものや、各回転リール間の隙間にランプを設けて点灯や点滅させるもの等が知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記した従来の回転リールに対して行われる演出では、回転リールを直接又は間接に照明するためのもの、若しくは、ランプの点灯や点滅、光線の色の違いにより、何らかの情報を報知するものであって、特に新たな遊技性を発生させるようなものではなく、遊技性に乏しいといった問題点があった。

【0004】そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

(請求項 1) すなわち、請求項 1 記載の発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、所定の場合に遊技者による図柄の観察を阻害することができて、新たな遊技性を発生させることができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項 2) 請求項 2 記載の発明は、上記した請求項 1 記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0005】すなわち、請求項 2 記載の発明は、回転リールを全く見えないように隠すことができ、期待感を煽ることができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項 3) 請求項 3 記載の発明は、上記した請求項 1 記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0006】すなわち、請求項 3 記載の発明は、回転リールの一部を覆って、図柄を見難くすることができる遊

10

20

30

40

50

技機を提供しようとするものである。

（請求項4）請求項4記載の発明は、上記した請求項1～3のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0007】すなわち、請求項4記載の発明は、エレクトロルミネッセンス表示装置の発光を抽選に基づいて行わせることにより、遊技内容に変化をつけて、遊技に意外性を付与することができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項5）請求項5記載の発明は、上記した請求項1～4のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0008】すなわち、請求項5記載の発明は、入賞フラグ成立を、エレクトロルミネッセンス表示装置の発光により報知させることができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項6）請求項6記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0009】すなわち、請求項6記載の発明は、回転リールの回転停止後、エレクトロルミネッセンス表示装置の発光により遊技者に向かってメッセージを報知させることができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項7）請求項7記載の発明は、上記した請求項6項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0010】すなわち、請求項7記載の発明は、遊技者の選択により、遊技の稼動状況をエレクトロルミネッセンス表示装置によって表示させることができる遊技機を提供しようとするものである。

【0011】

【課題を解決するための手段】（特徴点）各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

【0012】なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものでない。

（請求項1）請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0013】すなわち、本発明に係る遊技機(10)は、周囲に複数の図柄(61)を表示した回転リール(40)と、前記回転リール(40)の図柄(61)を観察するために回転リール(40)の前面に配置された透明な図柄表示窓(13)と、前記回転リール(40)の回転及び停止を制御するための制御装置(20)とを備えている。そして、前記図柄表示窓(13)は、前記回転リール(40)の前面側に位置し、電圧の印加によって発光するエレクトロルミネッセンスで構成され、通常は透明であって、その発光により、非透明とな

トロルミネッセンス表示装置(140)を備えている。

【0014】そして、前記制御装置(20)は、通常は電圧を印加させずに前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を透明に維持し、所定の場合に電圧を印加させて前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を発光させ、非透明に変化させるためのエレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)とを備えたことを特徴とする。なお、ここで、「所定の場合」とは、通常遊技を進行させている状態において、所定の項目が、予め定めた所定の状態になった場合を意味するものである。具体的には、例えば、所定の遊技回数に達した場合や、所定の入賞確定が所定の回数に達した場合や、所定の入賞図柄の組合せが有効入賞ライン上に揃って入賞が確定したような場合や、入賞抽選手段(110)の抽選によって、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を作動させるか否かの抽選に入賞したような場合等を含むものである。

【0015】また、ここで、「その発光により、非透明となって、遊技者による図柄(61)の観察を阻害可能な」とは、回転リール(40)の表面の図柄を、遊技者が目押しのために観察しようとしても、非透明なエレクトロルミネッセンス表示装置(140)が、回転リール(40)の前面側に位置することにより、邪魔になって、見難くすることができることを意味するものである。したがって、回転リール(40)の前面側に位置して、図柄表示窓(13)の表面等に記載され、或いは貼付されていても遊技者の図柄の観察の邪魔にならないような細線ライン状の入賞ラインは、本発明に係るエレクトロルミネッセンス表示装置(140)の対象には含まれない。すなわち、図柄表示窓(13)の内部に表示されるような細線状の入賞ラインは、通常、遊技者による図柄(61)の観察、いわゆる目押しを阻害するものではないからである。

【0016】また、ここで、「遊技機(10)」とは、実際に回転する回転リール(40)、又は回転リール(40)の動きを再現可能な表示パネルを有するスロットマシン、パチンコ機及びその他の遊技用機械を含むものである。

（作用）本発明によれば、前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)は、前記回転リール(40)の前面側に位置しているが、エレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)によって電圧が印加されないことにより、通常は、透明に維持される。このため、通常状態において、遊技者は、透明な図柄表示窓(13)を介して、回転リール(40)の表面の図柄(61)を見ることができる。

【0017】一方、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)は、所定の場合に、エレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)によって電圧が印加されることにより、発光し、非透明となり、遊技者による回転リール(40)の図柄(61)への視線を遮る。これにより、遊技者は、所定の場合に、図柄表示窓(13)を介して、回転リール(40)の表面の図柄(61)を見ることが邪魔されることになる。

10

20

30

40

50

【0018】したがって、所定の場合だけ、回転リール(40)の図柄の観察が阻害される遊技を行うことができ、新たな遊技性を発生させることができる。

(請求項2) 請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0019】すなわち、前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)は、前記図柄表示窓(13)の全部を覆っていることを特徴とする。

(作用) 本発明によれば、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)が、図柄表示窓(13)の全部を覆っているため、遊技者は、回転リール(40)の図柄(61)を、全く見ることができない。このため、回転リール(40)の回転停止を、遊技者が操作可能な場合には、回転中の回転リール(40)の図柄を全く観察せずに停止操作することになる。また、回転リール(40)の回転操作ができなくて自動的に停止するような場合には、回転リール(40)が停止した状態を、直接、観察することができないことになる。

【0020】上記いずれの場合であっても、回転リール(40)の図柄(61)を見ることができないことによるもどかしさとともに、期待感を煽ることができ、遊技を興味溢れるものにすることができる。

(請求項3) 請求項3記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0021】すなわち、前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)は、前記図柄表示窓(13)の一部を覆っていることを特徴とする。

(作用) 本発明によれば、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)が、図柄表示窓(13)の一部を覆っているため、遊技者は、回転リール(40)の図柄(61)の一部を見ることができるが、回転リール(40)の全部を見ることができない。このため、遊技者は、図柄表示窓(13)のエレクトロルミネッセンス表示装置(140)により覆われていない部分から、回転リール(40)を観察することになる。これにより、図柄表示窓(13)の一部のみから見える部分から回転リール(40)の全体を想像して判断しなければならず、回転リール(40)の全体を見ることができないもどかしさとともに、期待感を煽ることができ、遊技を興味溢れるものにすることができる。

【0022】また、同一図柄を使用しているにも拘わらず、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を作動させることにより、いわゆる目押しの難易度を一挙に上げることができ、新たな遊技性を得ることができる。

(請求項4) 請求項4記載の発明は、上記した請求項1～3のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0023】すなわち、前記制御装置(20)は、入賞か否かの入賞抽選手段(110)を備え、前記エレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)は、前記入賞抽選手段(110)による前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を作動させるか否の抽選結果に基づいて、前記エレクトロ

ルミネッセンス表示装置(140)を発光させるようにしていることを特徴とする。

(作用) 本発明によれば、入賞抽選手段(110)の抽選結果に基づいて、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を発光させるようにしている。このため、所定の場合、常に、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を発光させるものと比較して、遊技内容に変化をつけることができ、遊技に意外性を付与することができる。

(請求項5) 請求項5記載の発明は、上記した請求項1～4のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0024】すなわち、前記入賞抽選手段(110)による抽選結果が前記入賞である場合に入賞フラグが成立し、前記入賞フラグ成立中に、前記回転リール(40)の停止図柄(61)が所定の入賞図柄(61)と一致したことを条件に入賞が確定するように設定され、前記遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを少なくとも設けている。

【0025】そして、前記エレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)は、前記特別遊技の前記入賞フラグが成立したときにエレクトロルミネッセンス表示装置(140)を発光させるようにしていることを特徴とする。なお、ここで、「特別遊技」とは、ビッグボーナスゲーム(以下、「BBゲーム」という。)や、レギュラーボーナスゲーム(以下、「RBゲーム」という。)を含むものである。

(作用) 本発明によれば、エレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)は、特別遊技の入賞フラグが成立したときにエレクトロルミネッセンス表示装置(140)を発光させるようにしている。これにより、入賞フラグ成立をエレクトロルミネッセンス表示装置(140)の発光により遊技者に向かって報知させることができる。

【0026】そして、このエレクトロルミネッセンス表示装置(140)は、回転リール(40)の前面に配置された図柄表示窓(13)に形成されているため、現在、遊技中であっても、遊技者は、回転リール(40)に向かって神経を集中して注視している状態のまま、視線を左右や、上下に向かって移動させることなく、入賞フラグ成立を知ることができ、遊技への集中力を維持することができる。

(請求項6) 請求項6記載の発明は、上記した請求項1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0027】すなわち、前記エレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)は、回転リール(40)の回転停止後、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を用いて遊技者に向かってメッセージ(142)を表示させるようにしていることを特徴とする。なお、ここで、「回転リール(40)の回転停止後」の「メッセージ」とは、回転リール(40)の回転が停止した後、遊技者に向かって、伝達するための数値や、文字や、図形等による情報を意味するものである。具体的には、例えば、回転リール(40)の回転停

止後の停止図柄の組合せが、所定の入賞図柄となって入賞が確定したことを知らせるためのメッセージや、入賞確定しなかったが、現在も入賞フラグ成立中であることを文字により知らせるためのメッセージ等を含むものである。

(作用) 本発明によれば、エレクトロルミネッセンス表示制御手段(130)は、回転リール(40)の回転停止後、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を用いて遊技者に向かってメッセージを表示させるようにしている。このため、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)の発光により、遊技者に向かってメッセージを報知させることができる。そして、遊技者は、回転リール(40)に向かって注視していた状態のまま、視線を左右や、上下に向かって移動させることなく、メッセージを見ることができ、遊技への集中力を維持することができる。

(請求項7) 請求項7記載の発明は、上記した請求項6項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0028】すなわち、前記遊技機(10)は、前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)の作動の有無を遊技者が選択可能な表示選択手段(120)を備え、前記エレクトロルミネッセンス表示装置(140)は、前記表示選択手段(120)の選択結果に基づいて、遊技の稼動状況を表示させるようにしていることを特徴とする。なお、ここで、「遊技の稼動状況」とは、所定の基準時から現在に至るまでの遊技状態を示す種々のデータであって、具体的には、例えば、図11の稼動状況メッセージ(143)に示すように、本日の遊技数や、本日における特定の入賞項目に入賞確定した数や、メダルを使用する場合には、払い出しメダル枚数や、投入メダル枚数等を含むものである。

【0029】また、ここで、「表示選択手段(120)」とは、具体的には、例えば、図10に示すような表示選択スイッチ(121)を含むものである。

(作用) 本発明によれば、遊技機(10)は、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)の作動の有無を遊技者が選択可能な表示選択手段(120)を備え、この表示選択手段(120)の選択結果に基づいて、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)により、遊技の稼動状況を表示させている。これにより、遊技者は、表示選択手段(120)の表示を希望しない場合には、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)を作動させずに、遊技に専念することができる。また、遊技者が、現在の稼動状況を知りたい場合には、回転リール(40)の回転停止後であれば、いつでも、表示選択手段(120)の選択によって、エレクトロルミネッセンス表示装置(140)に現在の遊技の稼動状況を表示させて知ることができる。

【0030】

【発明の実施の形態】(第一の実施の形態)

(図面の説明) 図1乃至図8は、本発明の第一の実施の形態を示すものである。図1は遊技機の入力、制御及び

出力のブロック図、図2は遊技機の外観正面図、図3はエレクトロルミネッセンス表示装置を作動していない状態の遊技機の外観正面図、図4及び図5はエレクトロルミネッセンス表示装置を作動している状態の遊技機の外観正面図、図6乃至図8は遊技機の動作の概略のフローをそれぞれ示すものである。

(遊技機10) 図2中、10は、遊技機10を示すものである。

【0031】遊技機10は、図2に示すように、四角箱状の筐体11を有する。前記筐体11の上部には、遊技者側に向かって臨む四角窓状の表示窓12が形成されている。そして、この表示窓12の中央には、三個の回転リール40の図柄61を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。そして、図柄表示窓13の裏面側の中央の一部には、通常状態において、透明状態であるため、特に図示していないが、薄膜状のエレクトロルミネッセンスからなるエレクトロルミネッセンス表示装置140が貼付されている。

【0032】遊技機10の内部には、図示していないが、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置20(図1参照)が内蔵されている。(制御装置20) 上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の(1)及び(2)の装置を有するものである。

【0033】(1) 遊技制御装置21

(2) 演出制御装置22

図1に示すように、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するための遊技制御装置21と、ランプやスピーカ等の表示装置66を制御するための演出制御装置22とが内蔵されている。また、CPUは、一個に限定されず、二個以上のCPUで制御するようにしても良い。

【0034】また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成しても良いものである。

(遊技制御装置21) 上記遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置21は、次の(1)乃至(4)の手段として機能する。

【0035】(1) 通常遊技制御手段70

(2) 特別遊技制御手段80

(3) 入賞抽選手段110

(4) エレクトロルミネッセンス表示制御手段130

なお、前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるために通常遊技に関する制御を行うものであり、前記特別遊技制御手段80は、特別遊技を行わせるために特別遊技に関する制御を行うものである。

【0036】また、遊技制御装置22としては、上記した

(1)乃至(4)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでも良い。

(演出制御装置22)上記演出制御装置22は、ランプやスピーカ等の表示装置66を制御するためのものである。

(入力段)上記制御装置20の入力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

【0037】(1)投入スイッチ15

(2)ベットスイッチ16

(3)精算スイッチ17

(4)スタートスイッチ30

(5)ストップスイッチ50

なお、入力段としては、上記した(1)乃至(5)のパーツに限定されるものではない。

(出力段)上記制御装置20の出力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

【0038】(1)リールユニット60

(2)ホッパーユニット65

(3)表示装置66(ランプ及びスピーカ)

(4)エレクトロルミネッセンス表示装置140

なお、出力段としては、上記した(1)乃至(4)のパーツに限定されるものではない。

(投入スイッチ15)上記投入スイッチ15は、図2に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、投入された遊技メダルを検知するためのものである。

(ベットスイッチ16)上記ベットスイッチ16は、図2に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。

(精算スイッチ17)上記精算スイッチ17は、図2に示すように、回転リールの斜め下方に位置するスイッチであって、貯留した投入メダルを払い出すためのものである。

(スタートスイッチ30)上記スタートスイッチ30は、図2に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するレバーであって、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

【0039】なお、ここで、「再遊技(Replay)」とは、入賞抽選手段110の抽選により、「再遊技(Replay)」のフラグが成立し、「再遊技(Replay)」の図柄が有効入賞ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

(ストップスイッチ50)上記ストップスイッチ50は、リールユニット60の駆動を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図2に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されている

ものである。回転リール40に対応したストップスイッチ50の操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

(リールユニット60)上記リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された三個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された三個の回転リール40とから構成されている。そして、各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個(例えば21個)の図柄61が表示されている。

(ホッパーユニット65)上記ホッパーユニット65は、図示しないが、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。

(表示装置66)上記表示装置66は、スピーカや表示ランプ等であって、遊技者に入賞等を報知させるためのものである。これらの表示装置66は、演出制御装置22の制御により、入賞時にスピーカから入賞音を発生させ、表示ランプを点灯又は点滅させることにより、遊技者に入賞等を報知させるためのものである。

【0040】具体的には、表示装置66は、遊技機10の筐体11の下部に位置して、入賞音等を発生させるためのスピーカ151と、図柄表示部窓13の向かって右側に位置して、遊技の進行状況を該当部分の点灯により案内するための遊技ガイド表示部152と、有効入賞ラインを表示するための入賞ライン表示部153と、遊技の入賞図柄や当該入賞図柄の払い出しメダル枚数等の遊技内容を表示するための遊技内容表示部154と、ストップスイッチ50の操作可能状態を点灯により表示するためのストップランプ表示部155とを備えている。

【0041】そして、上記遊技ガイド表示部152、入賞ライン表示部153及び遊技内容表示部154の表示装置66は、内部にランプを設けて、演出制御装置22によって、点灯、消滅又は点滅の動作が行われているが、これらの表示装置66の一部若しくは全部を、エレクトロルミネッセンスにより構成されるエレクトロルミネッセンス表示装置140としても良いものである。さらに、また、表示窓12のパネル全面を、エレクトロルミネッセンスにより構成されるエレクトロルミネッセンス表示装置140としても良いものである。すなわち、それぞれの表示装置66及びそれらの背景にあたるバックライトも含めて全ての表示部をエレクトロルミネッセンス表示装置140により作動できるようにしても良いものである。

(エレクトロルミネッセンス表示装置140)上記エレクトロルミネッセンス表示装置140は、回転リール40の前面側の図柄表示窓13に位置し、電圧の印加によって発光するエレクトロルミネッセンスで構成されているものである。このエレクトロルミネッセンス表示装置140は、通常、電圧が印加されていない非発光状態のときは透明の状態となり、遊技者による回転リール40の図柄61の観

察に支障となるようなことはない。そして、エレクトロルミネッセンス表示装置140は、電圧が印加されて発光状態となることにより、非透明の状態となって、遊技者による回転リール40の表面上の図柄61の観察を阻害することができるように設定されているものである。

【0042】なお、エレクトロルミネッセンスは、蛍光体に電解を印加したときに蛍光体内にできた電解によって励起発光を生じる現象として知られており、例えばZnS等の蛍光体物質を含む発光層の表裏間に交流電圧を印加することによって、蛍光体物質の種類に応じた色調の発光が得られるものである。本実施の形態に使用するエレクトロルミネッセンス表示装置140は、支持体として例えばPET（ポリエチレンテレフタレート）等のプラスチックシートを薄板状にしたものが用いられ、全体の厚みも0.1mm以下と十分に薄く柔軟性に富んでいるものである。したがって、図柄表示窓13のガラスの裏面側に重ねて貼付してもほとんど厚みの影響がなく、製造も容易なものである。また、エレクトロルミネッセンス表示装置140の発光開始及び発光停止の制御は、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、駆動電圧のオン・オフで行うことができ、回路構成も複雑化することがないものである。

【0043】上記エレクトロルミネッセンス表示装置140は、具体的には、図柄表示窓13の裏面側に貼付されているが、通常、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、電圧が印加されずに、非発光状態となつて、透明な状態を維持する。このため、通常状態では、図3に示すように、エレクトロルミネッセンス表示装置140の存在を遊技者は、気にすることなく、回転リール40の図柄を目押しのために観察することができるものである。

【0044】そして、入賞抽選手段110の抽選結果、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動することに決定した場合、エレクトロルミネッセンス表示装置140は、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により電圧が印加され、発光状態となって、非透明な状態を維持することになる。具体的には、エレクトロルミネッセンス表示装置140は、図4に示すように、図柄表示窓13の略中央に、図柄表示窓13の一部を覆うようなお化け141を出現させるものである。図4に示すようなお化け141が出現することにより、遊技者は、回転リール40の図柄61の一部を見ることはできるが、お化け141に視線が遮られて回転リール40の全部を見ることができなくなる。このため、遊技者は、出現したお化け141により覆われていない部分から、回転リール40の図柄を観察することになる。これにより、図柄表示窓13の一部の見える部分から回転リール40の全体を想像や、類推により、判断しなければならず、回転リール40の全体を見ることできないもどかしさとともに、期待感を煽ることができるものである。

【0045】なお、エレクトロルミネッセンス表示装置140は、発光状態において、上述した図柄表示窓13の一部を覆うようなお化け141からなるものに限定されるものではなく、発光状態において、図柄表示窓13の全部を覆って、回転リール40を完全に見えないようにしても良いものである。具体的には、例えば、図5に示すようなメッセージ文を表示し、そのメッセージ文の背景にも回転リール40を覆って見えないようなエレクトロルミネッセンスの薄膜を形成するようなものが含まれるものである。図5に示すようなエレクトロルミネッセンス表示装置140は、図柄表示窓13の全部を覆っているため、遊技者は、回転リール40の図柄61を、全く見ることはできない状態で、ストップスイッチ50の操作を行わなければならないことになる。これにより、回転リール40の図柄61を全く見ることはできないことによるもどかしさや、不安とともに、期待感を煽ることができ、遊技を興味溢れるものにすることができるものである。

（通常遊技制御手段70）上記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。

【0046】すなわち、メダル投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技（Replay）」時には前遊技から所定時間経過を条件に、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。

【0047】そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の有効入賞ライン上に、予め設定された図柄61が停止すると、ホッパーユニット65を介して所定枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしても良い。入賞には、遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役入賞と、この小役入賞よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別入賞と、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができる「再遊技（Replay）」とを備えている。そして、その抽選結果がいずれかの入賞となった場合、その入賞に対応した入賞フラグが成立する。そして、抽選結果が特別入賞である場合に、特別入賞フラグが成立し、この特別入賞フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール40の停止図柄61の組み合わせが、予め定められた所定の特別入賞図柄61（例えば、有効入賞ライン上に「7」が三個揃うもの）と一致したことを条件に入賞が確定し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。そして、抽選により特別入賞フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄61の組み合わせが特別入賞図柄61と一致していない場合、それ以後の遊技に特別入賞フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。なお、小役の入賞フラグは、入賞フラ

グが成立した遊技で入賞を確定させられない場合、入賞フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

【0048】また、いずれかの入賞フラグが成立中に、対応する入賞図柄61を有効入賞ライン上に揃えることができるか否かは、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。具体的には、ストップスイッチ50を操作した後、190ms以内に回転リール40が停止するように設定されているため、ストップスイッチ50を操作した後、そのまま停止させるか、或いは190ms以内に停止可能な回転リール40の円周上の引き込み可能図柄61、例えば停止図柄から連続する4個の引き込み可能図柄61の中に、対応する入賞図柄61が含まれているような場合には、停止するまでの時間を遅らせて、回転リール40は有効入賞ライン上にその入賞図柄61を引き込んで停止する。一方、かかる4個の引き込み可能図柄61の中に、対応する入賞図柄61が含まれていないような場合には、有効入賞ライン上にその入賞図柄61を引き込んで停止することができない。

(特別遊技制御手段80) 上記特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。

【0049】上記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。

- (1) 特定導入遊技 (BBゲーム)
- (2) 特定遊技 (RBゲーム)
- (3) 特定入賞遊技 (JACゲーム)

なお、特定遊技、例えばRBゲームは、特定導入遊技、例えばBBゲーム中に行われる場合と、BBゲーム中で無い場合にも単独で行われるものである。また、上記特定入賞遊技、いわゆるJACゲームは、RBゲーム中に行われるものである。また、特別遊技としては、上記した(1)乃至(3)の遊技に限定されるものではない。

【0050】通常遊技において、図示しないが、例えば「7」等の図柄61が有効入賞ライン上に三個揃うと、ホッパーユニット65を介して、例えば15枚のメダルが払い出される。このとき、BBゲームが開始される。具体的には、特別遊技制御手段80は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

【0051】(1) 特定導入遊技制御手段91 (BBゲーム制御手段90)

(2) 特定遊技制御手段101 (RBゲーム制御手段100)

(特定導入遊技制御手段91) 上記特定導入遊技制御手段91は、BBゲームを制御するためのものである。具体的には、BBゲームに移行すると、通常遊技と同様に最大3枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リールの回転を各々停止させた際に、有効入賞ライン上に入賞図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。

【0052】したがって、BBゲーム中では、通常遊技

と同様に小役を含めた抽選が毎行行われるものである。ただ、このBBゲーム中にRBゲームに移行するための特定入賞図柄が有効入賞ライン上に揃った場合には、その後RBゲームに移行するものである。なお、通常、BBゲーム中はRBゲームへの移行が、例えば最大3回行われることになっているために、1回目のRBゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様な抽選及び制御が行われるものである。

【0053】そして、BBゲームでは、BBゲーム中のRBゲームが所定の最大回数、例えば3回か、或いはBBゲーム中の通常遊技が所定の最大回数、例えば最大30回の終了により、BBゲームは終了するものである。

(特定遊技制御手段101) 上記特定遊技制御手段101は、RBゲームを制御するためのものである。

【0054】具体的には、RBゲームに移行すると、メダルが1枚投入となり、回転リール40の所定の図柄61が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞確定となる特定入賞遊技が行われるものである。そして、RBゲームでは、入賞するか否かの特定入賞遊技が最大12回行えるものであり、そのうち、最大8回の入賞確定が可能である。すなわち、最大8回の入賞が確定するか、或いは最大12回の特定入賞遊技の終了により、RBゲームは終了するものである。

(入賞抽選手段110) 上記入賞抽選手段110は、予め定めた抽選確率に基づいて入賞か否かの入賞判定の抽選と、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させるか否かの抽選とを行うものである。そして、前者の場合、入賞抽選手段110による抽選結果が入賞である場合に入賞フラグが成立し、この入賞フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた入賞図柄と一致したことを条件に入賞が確定し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。また、後者の場合、入賞抽選手段110による抽選結果、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させることに決定した場合に、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、エレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させるように設定されている。このエレクトロルミネッセンス表示装置140の発光を抽選結果に基づかせたことにより、常に、エレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させるものと比較して、遊技内容に変化をつけることができ、遊技に意外性を付与することができるものである。

【0055】なお、ここで、入賞抽選手段110によるエレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させるか否かの抽選は、BBゲームやRBゲーム中にのみ行うようにしても良いものである。これにより、通常、BBゲームや、RBゲームは、遊技者に対して大きな利益を付与することになるが、所定の確率で、目押しを阻害するようなお化け141が出現するという遊技性に富んだものにすることができる。

【0056】また、入賞抽選手段110によるエレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させるか否かの抽選は、BBゲームやRBゲームの入賞フラグが成立したときにのみ行うようにしても良いものである。そして、このお化け141の出現により、目押しの難易度を増加させることができると共に、入賞フラグ成立をエレクトロルミネッセンス表示装置140の発光により遊技者に向かって報知させることができる。

【0057】上記入賞抽選手段110は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) 乱数発生手段111
- (2) 乱数抽出手段112
- (3) 入賞判定テーブル113
- (4) 判定手段114

なお、入賞抽選手段110としては、上記した(1)乃至(4)に限定されるものではない。

(乱数発生手段111) 上記乱数発生手段111は、入賞抽選用の乱数を所定の領域内(例えば十進数で0~65535)で発生させるものである。

(乱数抽出手段112) 上記乱数抽出手段112は、乱数発生手段111が発生する乱数を、所定の条件(例えば、スタートスイッチ30の操作)で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

(入賞判定テーブル113) 上記入賞判定テーブル113は、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中、各入賞項目の入賞領域を有するものである。

【0058】エレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させるか否かの抽選に使用する入賞判定テーブル113は、通常の入賞判定のものと別個独立に形成しても良いが、以下のように、特定の入賞項目の入賞領域をさらに分割して形成するようにしても良いものである。具体的には、例えば、BBゲームに入賞した場合にのみ、エレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させるか否かの抽選を行うような場合、BBゲームの乱数の入賞領域、例えば1~240のうち、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させる入賞領域を1~24に設定し、作動させない入賞領域を25~240に設定するようなものである。これにより、BBゲームに入賞した場合には、同時に10分の1の確率で、エレクトロルミネッセンス表示装置140の発光が行われるものである。

(判定手段114) 上記判定手段114は、乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、入賞判定テーブル113の抽選確率データを基に、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各入賞項目の入賞領域からなる入賞判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する入賞領域に対応する入賞を決定するものである。

(エレクトロルミネッセンス表示制御手段130) 上記エレクトロルミネッセンス表示制御手段130は、通常は電圧を印加させずにエレクトロルミネッセンス表示装置140を透明に維持し、所定の場合に電圧を印加させてエ

レクトロルミネッセンス表示装置140を発光させ、非透明に変化させるためのものである。

【0059】具体的には、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130は、通常、エレクトロルミネッセンス表示装置140に電圧を印加させずに、エレクトロルミネッセンス表示装置140を透明に維持する。そして、入賞抽選手段110によって、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させることの抽選に入賞した場合には、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させて、エレクトロルミネッセンス表示装置140に電圧を印加させて発光させ、エレクトロルミネッセンス表示装置140を非透明の状態に変化させるものである。具体的には、エレクトロルミネッセンス表示装置140の作動により、図4に示すように、図柄表示窓13の一部を覆うようなお化け141が、図柄表示窓13の略中央に出現するように設定されている。

(遊技機10の動作) 次に、上記構成を備えた遊技機の動作の概略について、図6乃至図8に示したフローを用いて説明する。

【0060】まず、図6に示すステップ100において、スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ101に進む。ステップ101において、入賞抽選手段110により抽選処理が行われる。具体的には、入賞抽選手段110により、通常の入賞項目の抽選処理と、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させるか否かの抽選処理とが行われるものである。そして、次のステップ102に進む。

【0061】ステップ102において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ103に進む。ステップ103において、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させるか否かの抽選に入賞したか否かが判定される。そして、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させるか否かの抽選に入賞していると判定された場合、次のステップ104に進む。

【0062】ステップ104において、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130によって、エレクトロルミネッセンス表示装置140の作動が開始される。すなわち、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、エレクトロルミネッセンス表示装置140に電圧が印加されて、エレクトロルミネッセンス表示装置140が発光し、非透明状態となるものである。具体的には、図4に示すようなお化け141が、エレクトロルミネッセンス表示装置140の発光により、図柄表示窓13の中央部分に、浮かび上がるものである。そして、次のステップ105に進む。

【0063】ステップ105において、ストップスイッチ50が操作されることにより、ストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ106に進む。ステップ106において、回転リール40の回転停止処理が行わ

れる。そして、次のステップ107に進む。ステップ107において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたと判定された場合、次のステップ108に進む。

【0064】ステップ108において、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、エレクトロルミネッセンス表示装置140が作動中であるか否かが判定される。そして、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、エレクトロルミネッセンス表示装置140が作動中であると判定された場合、次のステップ109に進む。

【0065】ステップ109において、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、エレクトロルミネッセンス表示装置140の作動の停止が行われる。そして、次のステップ110に進む。ステップ110において、入賞フラグ成立中に当該入賞フラグに対応する入賞図柄が有効入賞ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞が確定したか否かが判定される。そして、入賞が確定したと判定された場合、次のステップ111に進む。

【0066】ステップ111において、入賞図柄に相当するメダルが払い出される。そして、遊技が終了する。前記ステップ103において、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させるか否かの抽選に入賞していないと判定された場合、ステップ104を飛び越して、次のステップ105に進む。

【0067】前記ステップ107において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われていないと判定された場合、ステップ105に戻る。前記ステップ108において、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、エレクトロルミネッセンス表示装置140が作動中でないと判定された場合、ステップ109を飛び越して、次のステップ110に進む。

【0068】前記ステップ110において、入賞が確定していないと判定された場合、ステップ111を飛び越して、遊技が終了する。上述したステップ101の抽選処理について、図7のフローを用いて説明する。ステップ200において、入賞抽選手段110の乱数発生手段111により発生された乱数の中から乱数抽出手段112により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

【0069】ステップ201において、抽出された乱数が乱数抽出手段112の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。ステップ202において、判定手段114により、抽出された乱数と、入賞判定テーブル113の入賞判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

【0070】ステップ203において、判定手段114により、抽出された乱数が、入賞判定テーブル113のどの

入賞領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のステップ204に進む。ステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、抽選処理が終了する。

【0071】上述したステップ106の回転リール40の回転停止処理について、図8を用いて説明する。ステップ300において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ301に進む。

【0072】ステップ301において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ302に進む。ステップ302において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の4個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目の場合には、次のステップ303に進む。

【0073】ステップ303において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までの遊技機10の動作が終了する。前記ステップ300において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ304に進む。ステップ304において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ305に進む。

【0074】ステップ305において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ303に進む。前記ステップ304において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ303に進む。

【0075】前記ステップ305において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ301に進む。前記ステップ302において、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目でない場合には、ステップ300に戻る。

(第二の実施の形態)

(図面の説明) 図9乃至図12は、本発明の第二の実施の形態を示すものである。

【0076】図9は遊技機の入力、制御及び出力のブロック図、図10は遊技機の外観正面図、図11はエレクトロルミネッセンス表示装置を作動している状態の遊技機の外観正面図、図12は遊技機の動作の概略のフローをそれぞれ示すものである。

(遊技機10) 遊技機10は、図10に示すように、四角箱状の筐体11を有する。前記筐体11の中央部及び上部には、遊技者側に向かって臨む四角窓状の表示窓12が形成されている。そして、この中央部の表示窓12の中央には、三個の回転リール40の図柄61を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。そして、この図柄表示窓13の裏面側の全面には、通常状態において、透明状態であるため特に図示していないが、薄膜状のエレクトロルミネッセンスからなるエレクトロルミネッセンス表示装置140が貼付されているものである。そして、第一の実施の形態で使用した遊技機10と異なり、本実施の形態に係る遊技機10は、ストップスイッチ50の向かって右側に位置して、エレクトロルミネッセンス表示装置140の作動の有無を遊技者が選択可能な表示選択スイッチ121からなる表示選択手段120が形成されている。

(制御装置20) 上記制御装置20は、次の(1)及び(2)の装置を有するものである。

【0077】(1) 遊技制御装置21

(2) 演出制御装置22

図1に示すように、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するための遊技制御装置21と、ランプやスピーカ等の表示装置66を制御するための演出制御装置22とが内蔵されている。なお、演出制御装置22は、第一の実施の形態と同一であるため、説明を省略する。

(遊技制御装置21) 上記遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置21は、次の(1)乃至(4)の手段として機能する。

【0078】(1) 通常遊技制御手段70

(2) 特別遊技制御手段80

(3) 入賞抽選手段110

(4) エレクトロルミネッセンス表示制御手段130

(入力段) 上記制御装置20の入力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

【0079】(1) 投入スイッチ15

(2) ベットスイッチ16

(3) 精算スイッチ17

(4) スタートスイッチ30

(5) ストップスイッチ50

(6) 表示選択手段120(表示選択スイッチ121)

なお、入力段としては、上記した(1)乃至(6)のパーツに限定されるものではない。

(出力段) 上記制御装置20の出力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

【0080】(1) リールユニット60

(2) ホッパーユニット65

(3) 表示装置66(ランプ及びスピーカ)

(4) エレクトロルミネッセンス表示装置140

なお、上述した入力段の投入スイッチ15、ベットスイッチ16、精算スイッチ17、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50、並びに、出力段のリールユニット60、ホッパーユニット65及び表示装置66は、第一の実施の形態と同一であるため、説明を省略する。

【0081】また、通常遊技制御手段70と、特別遊技制御手段80の特定導入遊技制御手段91及び特定遊技制御手段101は、第一の実施の形態と同一であるため、説明を省略する。

10 (表示選択手段120(表示選択スイッチ121)) 上記表示選択手段120は、図10に示すように、ストップスイッチ50の向かって右側に位置して、遊技者が手によって操作可能な押しボタン式の表示選択スイッチ121からなるものである。そして、この表示選択スイッチ121は、エレクトロルミネッセンス表示装置140の作動の有無を遊技者が選択可能にするためのものである。具体的には、表示選択スイッチ121の遊技者による選択結果に基づいて、図11に示すような現在の遊技の遊技回数、BBゲームの入賞確定回数、払い出しメダル枚数及び投入メダル枚数等の稼動状況メッセージ143を表示させるようにしているものである。

20 (エレクトロルミネッセンス表示装置140) 上記エレクトロルミネッセンス表示装置140は、回転リール40の前面側の図柄表示窓13に位置し、電圧の印加によって発光するエレクトロルミネッセンスで構成されているものである。そして、本実施の形態に係るエレクトロルミネッセンス表示装置140は、図柄表示窓13の全部を覆うように、図柄表示窓13のガラス板の裏面側に貼付されているものである。具体的には、図11に示すように、図柄表示窓13の全面に遊技者に向かって、現在の遊技の遊技回数等の遊技状態を示すような文字及び数値からなる稼動状況メッセージ143が表示されるようなものである。なお、稼動状況メッセージ143のうち、0～9の数値を表示する部分は、特に図示しないが、7セグメントと同様に、7個の独立して点灯や消滅が可能なエレクトロルミネッセンスの小部材からなるものにより、形成されている。そして、これらの数値を表示する小部材には、それぞれ電極が形成され、7セグメントと同様に、各小部材毎に独立して、点灯や消滅を制御することができるように形成されているものである。そして、これらの7個のエレクトロルミネッセンスからなる小部材の電圧の印加の有無によって、7個の各小部材を、点灯又は消灯させることができ、それらの組合せにより7セグメントと同様に0～9の数値を表現することができるものである。これにより、遊技者は、エレクトロルミネッセンス表示装置140による遊技の稼動状況メッセージ143の表示を希望しない場合には、表示選択スイッチ121の操作によって、エレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させずに、遊技に専念することができるものである。そして、遊技者が、現在の稼動状況を知りたい場合には、遊

技者による表示選択スイッチ121の選択によって、回転リール40の回転停止後、エレクトロルミネッセンス表示装置140に現在の遊技の稼動状況である稼動状況メッセージ143を表示させることができる。

【0082】なお、エレクトロルミネッセンス表示装置140により表示させる遊技の稼動状況メッセージ143の項目は、所定の基準時から現在に至るまでの遊技状態を示す種々のデータであれば良いものであって、上述したように本日の遊技回数、BBゲーム入賞確定回数、払い出しメダル枚数及び投入メダル枚数に限定されるものではなく、他の期間における他の項目でも良いものである。具体的には、例えば、過去1週間や、過去1月等の期間におけるRBゲームの入賞確定回数、BBゲームやRBゲームの入賞フラグ成立回数等を含むものである。

(入賞抽選手段110) 上記入賞抽選手段110は、予め定めた抽選確率に基づいて入賞か否かの入賞判定の抽選を行うものである。なお、本実施の形態では、第一の実施の形態で説明したようなエレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させるか否かの抽選は行われないものである。その他の構成は、第一の実施の形態と同様であって、説明を省略する。

(エレクトロルミネッセンス表示制御手段130) 上記エレクトロルミネッセンス表示制御手段130は、通常は電圧を印加させずにエレクトロルミネッセンス表示装置140を透明に維持し、所定の場合に電圧を印加させてエレクトロルミネッセンス表示装置140を発光させ、非透明に変化させるためのものである。

【0083】具体的には、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130は、通常、エレクトロルミネッセンス表示装置140に電圧を印加させずに、エレクトロルミネッセンス表示装置140を透明に維持する。そして、遊技者による表示選択スイッチ121の操作によって、現在の遊技の遊技回数や投入メダル枚数等の稼動状況をエレクトロルミネッセンス表示装置140を介して図柄表示窓13の全面に表示させたいと選択した場合には、回転リール40の回転停止後、エレクトロルミネッセンス表示装置140に電圧を印加させて発光させるものである。なお、稼動状況メッセージ143の表示を停止する時は、メダル払い出し処理の時間若しくは予め定めた所定の時間のうち、いずれか遅い方に達する時に設定されているものである。

【0084】なお、エレクトロルミネッセンス表示装置140により表示する現在の遊技の稼動状況の項目は、上述したものに限定されることはなく、遊技の稼動状況を示す他の項目でも良いものである。また、エレクトロルミネッセンス表示装置140は、回転リール40の回転停止後、メダル払い出し処理の時間若しくは予め定めた所定の時間のうち、いずれか遅い方に達するまでの時間中、作動させるように設定されているが、その作動時間は、特にこれに限定するものではない。具体的には、例え

ば、表示選択スイッチ121を押し続けている間中には、常にエレクトロルミネッセンス表示装置140を作動させて、稼動状況メッセージ143を表示させ、表示選択スイッチ121を押している指を離すことにより稼動状況メッセージ143の表示を停止させるようにしても良いものである。

(遊技機10の動作) 次に、上記構成を備えた遊技機の動作の概略について、図12に示したフローを用いて説明する。

【0085】先ず、図6に示すステップ400において、スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ401に進む。ステップ401において、入賞抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ402に進む。

【0086】ステップ402において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ403に進む。ステップ403において、ストップスイッチ50が操作されることにより、ストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ404に進む。ステップ404において、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ405に進む。

【0087】ステップ405において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたと判定された場合、次のステップ406に進む。ステップ406において、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、表示選択スイッチ121が操作されてオン状態となっているか否かが判定される。そして、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、表示選択スイッチ121が操作されてオン状態になっていると判定された場合、次のステップ407に進む。

【0088】ステップ407において、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、エレクトロルミネッセンス表示装置140に電圧が印加されて、発光が行われ、現在の遊技の稼動状況が図柄表示窓13の全面に表示される。そして、次のステップ408に進む。ステップ408において、入賞フラグ成立中に当該入賞フラグに対応する入賞図柄が有効入賞ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞が確定したか否かが判定される。そして、入賞が確定したと判定された場合、次のステップ409に進む。

【0089】ステップ409において、入賞図柄に相当するメダルが払い出される。そして、次のステップ410に進む。ステップ410において、予め定められた所定の時間だけ、エレクトロルミネッセンス表示装置140が作動したか否かが判定される。そして、予め定められた所定の時間だけ、エレクトロルミネッセンス表示装置140が作動されたと判定された場合、次のステップ41

1に進む。

【0090】ステップ411において、エレクトロルミネッセンス表示装置140の作動が停止して、当該遊技が終了する。前記ステップ405において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われていないと判定された場合、ステップ403に戻る。前記ステップ406において、エレクトロルミネッセンス表示制御手段130により、表示選択スイッチ121が操作されてなく、オン状態になっていない、すなわちオフ状態のままであると判定された場合、ステップ407を飛び越して、次のステップ408に進む。

【0091】前記ステップ408において、入賞が確定していないと判定された場合、ステップ409を飛び越して、次のステップ410に進む。前記ステップ410において、予め定められた所定の時間だけ、エレクトロルミネッセンス表示装置140が作動されていないと判定された場合、所定の時間が経過するまで、ステップ410を繰り返し、巡回して、所定時間経過後に、次のステップ411に進む。

【0092】なお、本実施の形態におけるステップ401の抽選処理は、第一の実施の形態のステップ101における入賞抽選手段110による通常の入賞項目の抽選処理と同一の内容であるため、説明を省略する。また、本実施の形態におけるステップ404の回転リール40の回転停止処理は、第一の実施の形態のステップ106における回転リール40の回転停止処理と同一の内容であるため、説明を省略する。

【0093】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

（請求項1）請求項1記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【0094】すなわち、請求項1記載の発明によれば、所定の場合に遊技者による図柄の観察を阻害することができ、新たな遊技性を発生させることができる遊技機を提供することができる。

（請求項2）請求項2記載の発明によれば、上記した請求項1記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0095】すなわち、請求項2記載の発明によれば、回転リールが全く見えないように隠すことができ、期待感を煽ることができる遊技機を提供することができる。

（請求項3）請求項3記載の発明によれば、上記した請求項1記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0096】すなわち、請求項3記載の発明によれば、回転リールの一部を覆って、図柄を見難くすることができる遊技機を提供することができる。

（請求項4）請求項4記載の発明によれば、上記した請

求項1～3のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0097】すなわち、請求項4記載の発明によれば、エレクトロルミネッセンス表示装置の発光を抽選に基づいて行わせることにより、遊技内容に変化をつけて、遊技に意外性を付与することができる遊技機を提供することができる。

（請求項5）請求項5記載の発明によれば、上記した請求項1～4のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0098】すなわち、請求項5記載の発明によれば、入賞フラグ成立を、エレクトロルミネッセンス表示装置の発光により報知させることができる遊技機を提供することができる。

（請求項6）請求項6記載の発明によれば、上記した請求項1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0099】すなわち、請求項6記載の発明によれば、回転リールの回転停止後、エレクトロルミネッセンス表示装置の発光により遊技者に向かってメッセージを報知させることができる遊技機を提供することができる。

（請求項7）請求項7記載の発明によれば、上記した請求項6項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0100】すなわち、請求項7記載の発明によれば、遊技者の選択により、遊技の稼動状況をエレクトロルミネッセンス表示装置によって表示させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図2】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図3】本発明の第一の実施の形態であって、エレクトロルミネッセンス表示装置を作動していない状態の遊技機を示す外観正面図である。

【図4】本発明の第一の実施の形態であって、エレクトロルミネッセンス表示装置を作動して、お化けを表示している状態の遊技機を示す外観正面図である。

【図5】本発明の第一の実施の形態であって、エレクトロルミネッセンス表示装置を作動して、メッセージを表示している状態の遊技機を示す外観正面図である。

【図6】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図7】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、抽選処理の概略を示すフローである。

【図8】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、回転リールの回転停止処理の概略を示すフローである。

【図9】本発明の第二の実施の形態であって、遊技機の

入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図10】本発明の第二の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図11】本発明の第二の実施の形態であって、エレクトロルミネッセンス表示装置を作動して、遊技状況を表示している状態の遊技機を示す外観正面図である。

【図12】本発明の第二の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

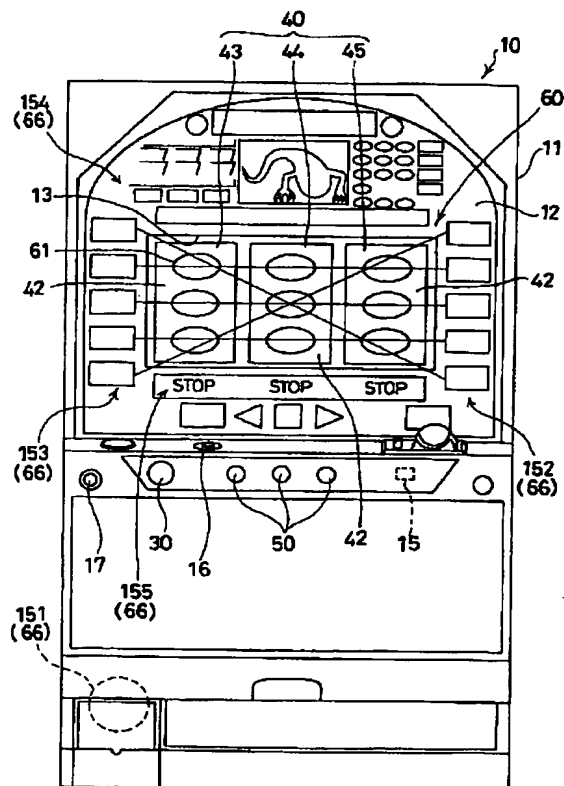
【符号の説明】

- | | |
|-------------|------------|
| 10 遊技機 | 11 筐体 |
| 12 表示窓 | 13 図柄表示窓 |
| 15 投入スイッチ | 16 ベットスイッチ |
| 17 精算スイッチ | 20 制御装置 |
| 21 遊技制御装置 | 22 演出制御装置 |
| 30 スタートスイッチ | 40 回転リール |
| 42 リールテープ | 43 左側回転リール |
| 44 中央回転リール | 45 右側回転リール |
| 50 ストップスイッチ | 60 リールユニット |

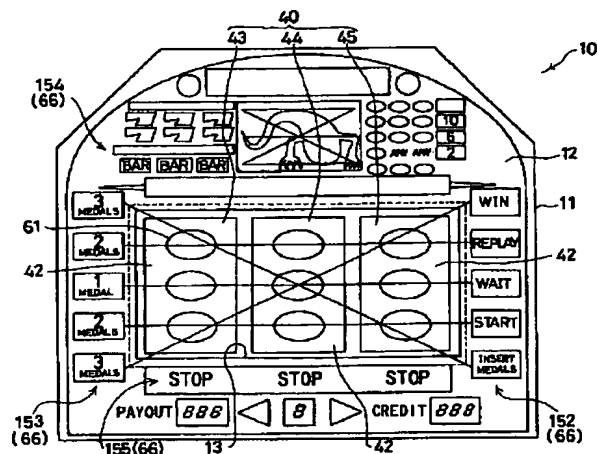
- | | |
|------------------------|----------------|
| * 61 図柄ユニット | 65 ホッパーユニット |
| 66 表示装置 | 70 通常遊技制御手段 |
| 80 特別遊技制御手段 | 90 BBゲーム制御手段 |
| 91 特定導入遊技制御手段 | 100 RBゲーム制御手段 |
| 101 特定遊技制御手段 | 110 入賞抽選手段 |
| 111 乱数発生手段 | 112 乱数抽出手段 |
| 113 入賞判定テーブル | 114 判定手段 |
| 120 表示選択手段 | 121 表示選択スイッチ |
| 130 エレクトロルミネッセンス表示制御手段 | |
| 140 エレクトロルミネッセンス表示装置 | |
| 141 お化け | 142 メッセージ |
| 143 稼動状況メッセージ | 151 スピーカ |
| 152 遊技ガイド表示部 | 153 入賞ライン表示部 |
| 154 遊技内容表示部 | 155 ストップランプ表示部 |

*

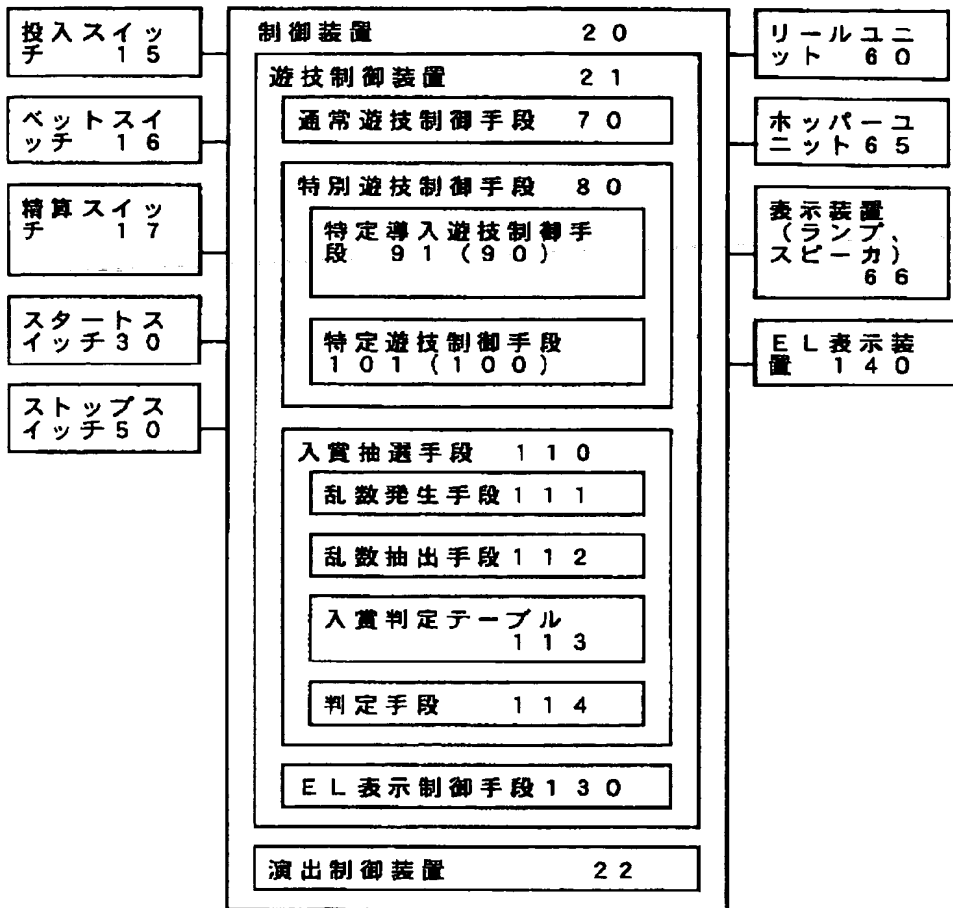
【図2】



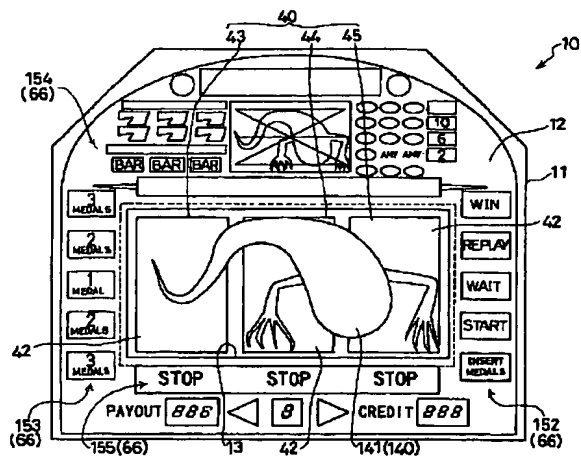
【図3】



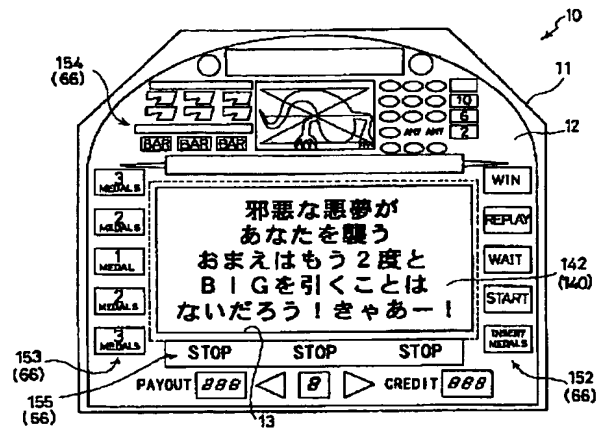
【図1】



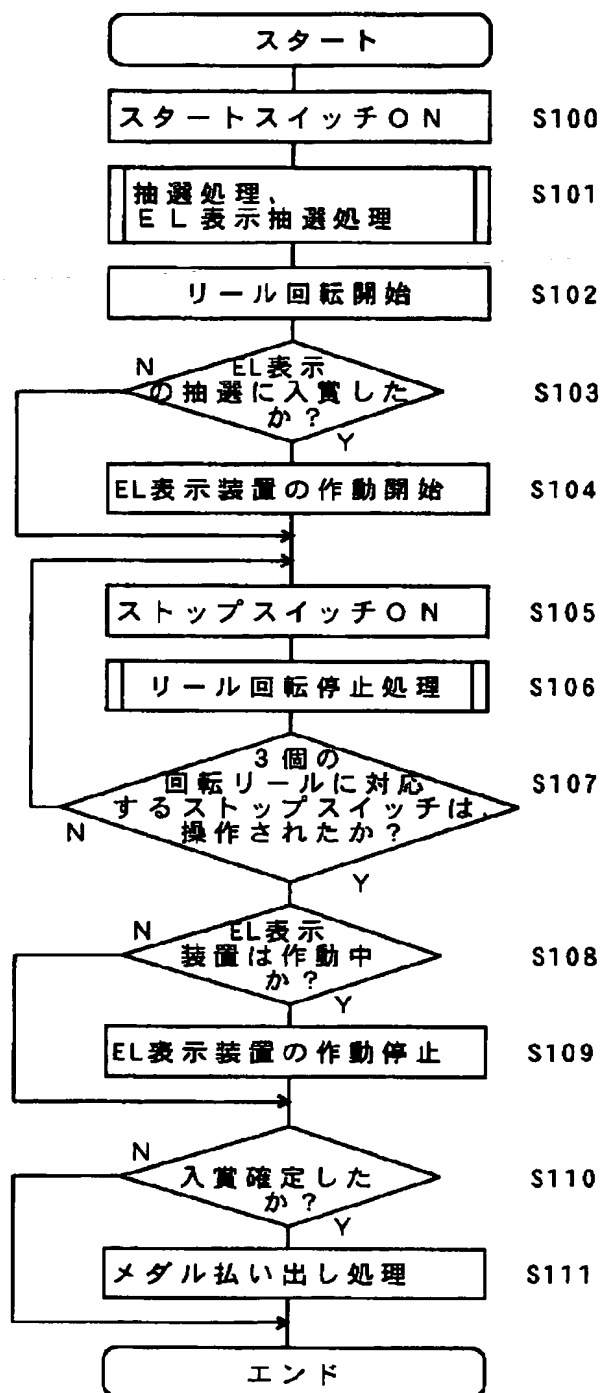
【図4】



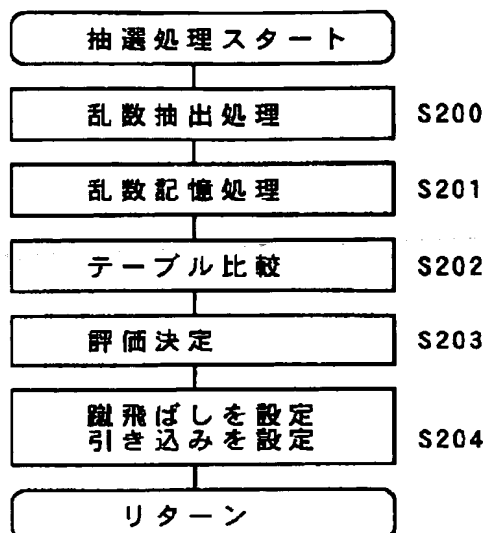
【図5】



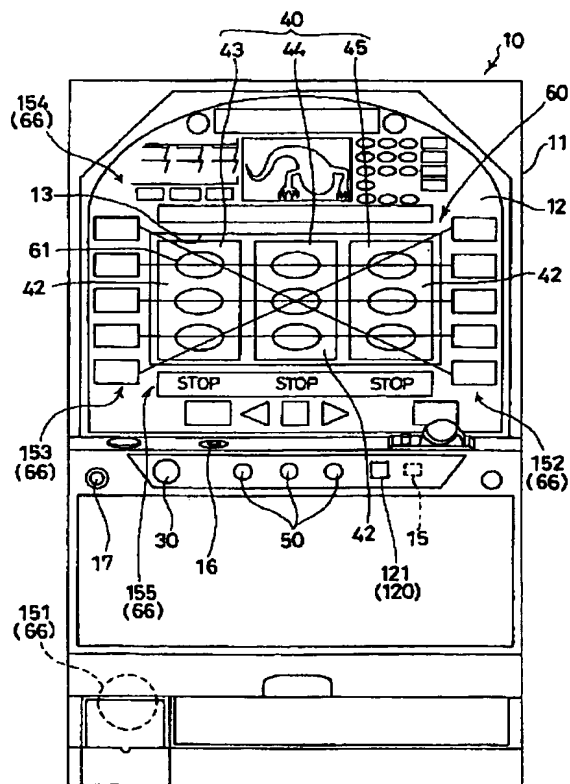
【図6】



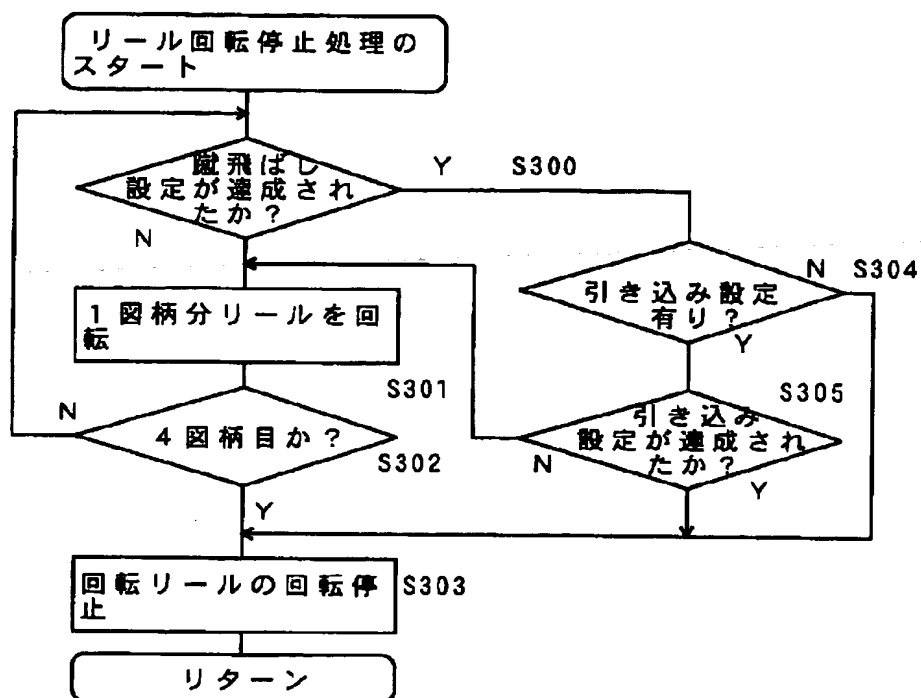
【図7】



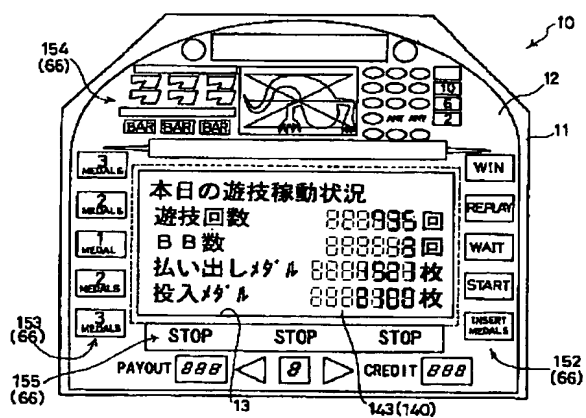
【図10】



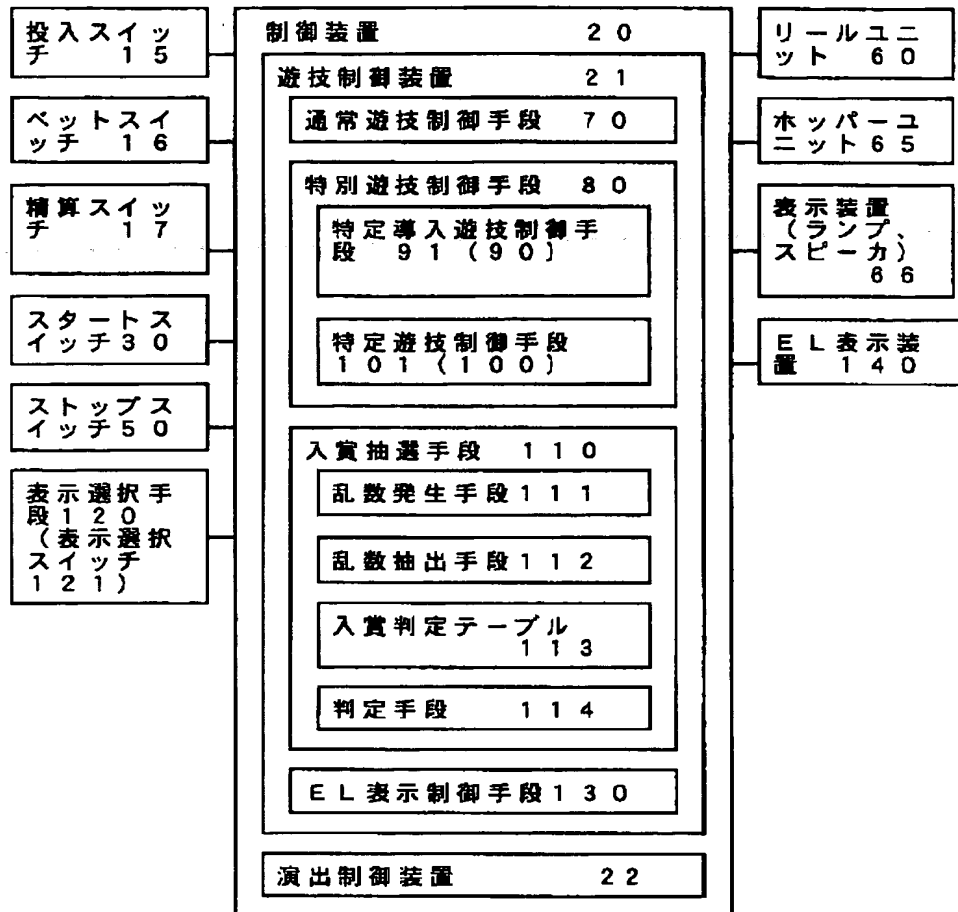
【図8】



【図11】



【図9】



【図12】

